

OpenGL 4.0 Shading Language Cookbook



[OpenGL 4.0 Shading Language Cookbook_ 下载链接1](#)

著者:David Wolff

出版者:Packt Publishing

出版时间:2011-7-9

装帧:Paperback

isbn:9781849514767

作者介绍:

目录:

[OpenGL 4.0 Shading Language Cookbook 下载链接1](#)

标签

OpenGL

计算机图形学

Graphics

Shader

编程

Shading

程序设计

图形学

评论

<http://www.itpub.net/thread-1471930-1-1.html>

仅仅是一些初级的东西。

花了3天完成了还算完善的vertex和fragment着色器。。把图形学中的各种算法都demo了一篇。我深深的感到要去研究编译器才能掌握核心。。。

不错

很早以前读的，GLSL入门

手册一本，用到即查型。

世界上学习shader最好的书籍

如果把《OpenGL Shading Language》（橙宝书）这本书比作《OpenGL编程指南》，那这本书就该是《OpenGL编程宝典》了。60多个翔实的例子，比看手册式的橙宝书轻松许多。涵盖了基本光照模型、纹理、屏幕空间技术、Geometry Shader Tessellation Shader、阴影等等常用的技术主题。好书！

[OpenGL 4.0 Shading Language Cookbook 下载链接1](#)

书评

cookbook的意思是菜谱，我想明白了这个词的意思才了解为什么这本书是这么写的。没有生动的笔法和详细的介绍，几乎全是按分类给出的shader，代码+部分功能说明。更限制它的用处的是这是一部面向初学者的菜单。对于还不会切菜端锅的初学者可能需要更加详细的引导才能激发出对这...

书中所讲的真的很基础的东西。如果看过新版的《OpenGL SuperBible》或者《OpenGL Programming Guide》之类的OpenGL入门书，就可以不用看这一本了。此书中几乎没有更深入的例子。在看目录的时候本来还对其中AO的一篇感兴趣，没想到它直接用了张AO贴图来实现！

并且还建议...

[OpenGL 4.0 Shading Language Cookbook_下载链接1](#)